

論文

情報通信技術が広げる性の多層性表出の可能性

Living in Another Gender on the Net

浅井 亮子

Ryoko ASAI

明治大学研究・知財戦略機構

Organisation for the Strategic Coordination of Research and Intellectual Property,

Meiji University

Received : February 20,2009

Accepted : February23,2009

Synopsis: At the present, Japan has had a huge number of people who enroll and join in online games or SNS. With increasing the number of its users, online communication with invisibility and anonymity has generated a new form of participants, those are referred to as “*Nekama*”, in online communities. The form of “*Nekama*” behavior allows only male participants to adopt and implement on the Net. That is to say, “*Nekama*” means male participants who represent themselves as females on the Net. However, they naturally go about their own daily life as person who have a male gender identity and most of them are heterosexual. The existence of “*Nekama*” can bring up gender issues not only on the Net but also in the real world. In other words, development and deployment of ICT have effects on men as well as on women. For men acting as “*Nekama*”, doing it is an effective measure to fix gender problems on the Net which are originally derived from gender system in the real world. Thus, “*Nekama*” makes us fully aware that our online communication comes under the influence of gender/sex and gender images as well as communication in the real world. This paper explores how ICT influence gender identity on the Net in Japan, and also considers how gender identity is pluralistic and/or multilayered.

Keywords: information and communication technology, gender, online communication, gender identity, Nekama

1. はじめに

これまで数十年にわたり、情報通信技術 (information and communication technology、以下 ICT に略す) におけるジェンダーならびにジェンダー役割に関する数多くの研究が行われてきた。こうした研究の中には、情報社会におけるジェンダー格差あるいはジェンダー不平等を明らかにし、女性と ICT との関係性に焦点をあてたものが数多くみられる。また多くの研究者が、ICT の利活用がとりわけ開発途上国の女性たちのエンパワーメントに大きく貢献することを指摘している。実際に、世界各国の政府ならびに国際連合 (United Nations) をはじめとする国際的な組織によって、ICT は女性の

エンパワーメントにおいて重要な役割を果たすものとしてその利活用が政策に盛り込まれている。しかしながら、ジェンダーの視点から、ジェンダーと ICT に関する数多くの研究が女性に焦点を当てる一方で、ICT の発展と普及が男性に与える影響に関する研究は少ない。

本論文は、ジェンダーの視点から日本において ICT の発展と普及が男性にどのような影響を与えているかについて検討を加えるものである。とりわけ、本論文ではサイバー空間において女性として自らを表現し振る舞う男性 (「ネカマ」) へのインタビューを通じて、ICT の発展が男性のジェンダーの捉え方に対してどの

ような変化をもたらしているのかを考察する¹。まず次節において日本におけるオンライン・コミュニケーションの特徴を概観した上で、第三節では「ネカマ」と呼ばれる男性インターネット・ユーザが持つ特性をもとに彼らを二つのカテゴリーへの類型化を行う。さらに、第四節ではインターネット上でのジェンダー・アイデンティティの諸側面に焦点を当て、オンライン上で行われるコミュニケーションがいかに関与しているかに関し検討を加える。最後に、現代日本において ICT がジェンダー・アイデンティティの多層性に与える影響について言及する。

2. 日本におけるオンライン・コミュニケーションの広がり

現代日本において、膨大な数の人々がオンライン・ゲームあるいはソーシャル・ネットワーキング・サービス (social networking service、以下 SNS に略す) を利用している。総務省 (2006) によれば、2005 年においてはインターネット利用者数が約 8,529 万人にのぼり、日本における全世帯の 66.8 パーセントに少なくとも一人はインターネット利用者であることが明らかになっている。また 2006 年 5 月末時点では、716 万人の人々が SNS のメンバーとして登録し、868 万人の人々がブロガー²として登録している (総務省 2006)。さらに、オンライン・ゲームサイトを利用する人々は 2006 年には 2,800 万人にのぼり、こうしたオンライン・ゲームサイトを利用する人々のうち 175 万人は有料のオンライン・ゲームサイトに登録し利用している (ECR レポート 2006 ; Online Game Forum 2006)。

すなわち、インターネットは、SNS、ブログあるいはオンライン・ゲームなどオンライン上でのさまざまなコミュニケーションの形態を生み出した。こうしたオンライン・コミュニケーションは、その特性にもとづき概して二つのカテゴリーに類型化することが可能である。一つが、「単発的コミュニケーション (transient communication)」であり、電子掲示板システム (bulletin board system、以下 BBSs に略す) やブログのコメント欄などへの一回あるいは数回のみの書き込みにとどま

る単発的なオンライン上でのやりとりを意味する。もう一方は、「継続的コミュニケーション (continuing communication)」であり、オンライン・ゲームや SNS などを通じて特定のユーザの間で比較的長期にわたって行われるコミュニケーションを表す。オンライン・ゲームあるいは SNS においては、ゲームを進展させるためあるいは SNS を通じてのネットワーク拡大を目指すことから、継続的なコミュニケーションが行われやすいと考えられる。³ また、これらのサイトにおいては、ユーザが自分で作ったキャラクター、顔文字あるいはサイト上であらかじめ設定されているキャラクターを使って他のユーザとのやりとりを繰り返すことが多い。

このような二つのオンライン・コミュニケーションの類型は、時空間的なコンテキストにおいてその意味を異にする。言い換えるならば、これらの相違はオンライン・コミュニケーションが不可視性と匿名性に大きく依存していることから生じるものであると考えられる。すなわち、不可視性と匿名性は、オンライン・コミュニケーションにおけるユーザに概して二つの態度を生じさせる。一つは、コミュニケーションを行おうとするユーザが不可視性と匿名性を悪用し他のユーザを騙し、時にインターネット上に「さらす」³ という行為に及ぶような態度である。こうした態度は、現実社会の日常生活においては実際にユーザ同士が直接的に顔を合わせることがないであろうという予測のもとにとられていることが考えられる。そのため、ユーザ同士のやりとりは一時的なコミュニケーションにとどまり、上述の単発的コミュニケーションに相当する。また、このような単発的コミュニケーションにおいては、比較的アクセスが自由にできるサイトが使われ、ユーザはオンライン・コミュニケーションが行われる空間をオープンで拡大的なものとして捉える傾向にある。

対照的に、いま一つのオンライン・コミュニケーションにおけるユーザの態度は、特定のオンライン・コミュニティにおいて特定のユーザによって比較的長期間にわたって行われるコミュニケーションを想定するため、穏健なものとなる傾向にある。これは継続的コ

コミュニケーションに相当し、ユーザ間での情報交換が行われる際には、ユーザはオフラインの状態でのユーザと実際に顔を合わせることを想定する場合も多い。そのため、コミュニティのメンバーはサイトにアクセスする際にユーザ ID やアクセス・コードの入力を求めることが多く、オンライン・コミュニティにアクセスできるユーザが制限される。こうしたケースでは、先の単発的コミュニケーションのケースに比べて不可視性と匿名性が低減され、参加者は現実社会におけるコミュニティに所属する際と同様にオンライン・コミュニティに対する帰属意識を抱くことが考えられる (USC Annenberg School Center for the Digital Future 2006)。

オンライン・コミュニケーションにおける近年の進展は、日本におけるコミュニケーション様式を変化させる。山岸 (1999) によれば、従来日本社会は相互の協力関係の構築を通じての効果的な社会経済の運営を重視してきた。すなわち、こうした協力関係を形成する他者との絆が、高い凝集性を持つ親密な関係性の中にあっても人々に快適さを見出させると考えられる。しかしながら、現在、ICT の発展により主としてインターネットを通じて外の世界に対してよりオープンに開かれた関係を形成することは、従来までのクローズドな関係性を維持ないし強化するよりも、より多くの利益を人々にもたらしつつある。

現実社会においては地域や職場などへの帰属意識の低下が問題視される一方で、多くのオンライン・コミュニティは一種の帰属意識を育むものとも捉えられる。とりわけ、オンライン・ゲームや SNS に参加するユーザは、参加するサイトを選ぶ際に自らの興味や関心を他者と共有することができる場を選ぶことが多い。そのため、他のユーザとの共通性や帰属意識を見出しやすいことが考えられる。また、オンライン・ゲームや SNS への参加者が増大するにしたがって、こうしたサイバー空間において興味深い現象が表れつつある。それは、男性が女性を装ってオンライン上で活動をするという「ネカマ」と呼ばれる男性ユーザの出現であり、次節では同現象に検討を加える。

3. 「ネカマ」の出現とその特性

日本における代表的なオンライン・ゲームサイトの一つでは、ゲーム参加者の 91.0 パーセント以上が男性であり約 9.0 パーセントが女性で構成されている (BB Serve 2005)。ゲーム参加者は、あらかじめオンライン・ゲームを運営する会社によって設定されたキャラクターを使いながらゲームを進めていく。こうしたオンライン・ゲームにおいては、ソフトウェア開発者あるいはクリエイターは、通常、男性キャラクターと女性キャラクターをほぼ同数つくり、ゲーム参加者に提供する。しかしながら、ゲーム参加者は圧倒的に男性が多いにもかかわらず、半分以上の参加者が女性キャラクターを選びゲームを進めている。すなわち、多くの男性ゲーム参加者がオンライン・ゲーム上では女性として登場しゲームを進めていることがわかる。さらに、こうした男性の中には、女性キャラクターとしてゲームを進めるだけでなく、他の参加者とコミュニケーションをとる際にも自ら女性として自己紹介し話し方や話題に気を配り女性になりきって活動する者も少なくない。例えば、自ら設定した女性キャラクターあるいはアバターに女性の衣服を着せ、女性が好みそうな話題を取り上げ、女性の話し言葉で会話を進めることが例としてあげられる。

日本において「ネカマ」と呼ばれる男性は、1990 年代初頭インターネットが一般ユーザにまで普及する以前、すなわちパソコン通信の時代からすでに存在していたと考えられる。「ネカマ」という言葉は、ゲイの男性や女装をする男性に対して使われることの多い「オカマ」とインターネットを意味する「ネット」を掛け合わせてつくられた「ネットオカマ」を略した造語であると考えられる。しかしながら先のオカマとは異なり、ネカマは必ずしもホモ・セクシュアルである必要はない。むしろ、セクシュアリティの視点は重視されず、一般にオンライン・コミュニケーションにおいて女性として振る舞うというコミュニケーション様式をとる男性ユーザを指して用いられることが多い。

実際に、ネカマとしてオンライン上で活動する男性

のほとんどは、現実社会においては男性として日常生活を送り、ヘテロ・セクシュアルであると考えられる。しかしながら、彼らはオンライン上では女性として自らを表現する。それゆえ、「ネカマ」という言葉は、彼のセクシュアリティにかかわらず、オンライン上で女性のフルをする男性を一般的に意味する言葉となっている。

男性ユーザがネカマとして活動する理由は、主として二つ考えられる。一つは、オンライン上で女性として振る舞い、彼を女性と思い好意を持ち言い寄ってくる他の男性ユーザを騙しからかう、あるいは多くのユーザが集まる中で馬鹿にし、その状況を楽しむというものである。こうした行動様式は、オンライン・コミュニケーションが持つ不可視性と匿名性に大きく依存するものである。もう一つは、オンライン上で女性として振る舞うことから得られる充実感⁴、あるいは現実社会からの解放感を享受するためにネカマとして活動するというものである。後者の理由を動機とするネカマは、他のゲーム参加者やユーザと継続的コミュニケーションをとる者も多く、自らの本当の姿や自らがネカマであることが明らかになることを極度に嫌う。

そのため日本には数多くのネカマが存在することが一般的に知られているにもかかわらず、彼らの実態はほとんど知られていない。なぜならば、ネカマの現象がコミュニケーションにおけるジェンダーの問題と深い関わりを持つためである。すなわち、もしネカマであることが他の人々に知られてしまうと、彼はサイバー空間だけでなく現実世界においても他者とのコミュニケーションに支障をきたしうるためである。サイバー空間においては、彼はウソつきのレッテルを貼られ、所属するオンライン・コミュニティから排除されかねない。また現実世界においては、彼がネカマであることを知った周囲の人々によってホモ・セクシュアルなのではないか、あるいは異常な性的嗜好性を持つのではないかなどの疑念を抱かれかねない。言い換えるならば、ジェンダー役割に基づく社会規範が固定化した社会において、ネカマは社会規範からの逸脱としてみなされ、「男なのに女のふりをするなんて」あるいは「男のくせに」といったネガティブな感情を持たれ

ることも考えられる。オンライン上で行われるコミュニケーションであっても、現実世界におけるジェンダーの影響から完全に逃れることは難しい。むしろ、現実世界におけるジェンダーの問題が、サイバー空間にも反映されていることがうかがえる。

本論文では、サイバー空間において他のユーザと継続的コミュニケーションをとることを目的とするネカマに焦点をあてており、次節では実際にネカマをする男性へのインタビューからサイバー空間におけるジェンダーの影響に関して検討を加える。

4. ジェンダー・アイデンティティの複数性

① 女性になるネカマ

これまで数多くの言語社会学における研究で指摘されているように、ジェンダーは現実世界におけるコミュニケーションにとって重要な要素として捉えられている。すなわち、ジェンダーは他者とのコミュニケーションをはかる上での基本的な条件として機能している（中村 2001）。しかしながら、サイバー空間でコミュニケーションをはかる際に、他のユーザの性別を確認する手掛かり⁵はあまりにも少ない。コミュニケーションにおけるジェンダーの重要性を前提とするならば、ジェンダーはサイバー空間におけるネカマによる他者との継続的なコミュニケーションにどのような影響を与えているのであろうか。

世界的にも有名であり、日本において最大規模の会員を抱えるオンライン・ゲームサイトで女性として活動する男性のケースは、上述の疑問に対して示唆に富むものである。すなわち、オンライン・ゲーム上で女性として活動することは、彼にとって、現実世界において強いられる「男性であること」あるいは「男性らしさ」から自由になるための手段となっていた。これまでも多くの研究者が、日本社会は、歴史的にも性差にもとづき社会規範が存在し、性別役割分業が固定化された社会であったことを指摘している（上野 1990；江原 2001）。1999年6月には男女共同参画社会基本法が制定され、また国家の制度上は性差にもとづく差別が解消された現在にあっても、解消されないあるいは表面化しないジェンダーにまつわる問題⁶は数多く存

在する。ジェンダー研究においては、従来ジェンダーに起因する問題に苦悩する女性が調査対象として取り上げられることが多かった。彼がネカマとして活動する理由からは、ジェンダーに関わる問題を抱えているのは女性だけでなく男性もいること、またジェンダーの問題は女性だけの問題だけでなく男性の問題であり性差にかかわらず社会全体で解決に向けた取り組みを必要としていることを示唆するものと捉えられる。

彼は、実際の日常生活においてはヘテロ・セクシュアルの男性であり、地域社会や会社などから求められる男性らしさに順応した行動をとり、自らの生活から充足感を得られているという。彼は、「私は男だから、仕事に100パーセントの力を注ぎ、人前で泣いたり弱音を吐いたりしない」と述べ、現在の仕事にも充実感を感じていると話す。しかしながら、時として「なぜ泣いてはいけないのか」あるいは「そんなにいつも強くはいられない」と感じることもあるという。彼は社会から与えられた「男性らしさ」から自由になりたいと感じるとき、オンライン・ゲームで出会った仲間たちに彼にとって「女性的」と考えられるか弱い自分、家庭的な自分や感情的な自分を明らかにし、ジェンダーが求める「男らしさ」の重荷から束の間解放されるのである。もちろん、こうした問題を男性ユーザとしてオンライン・ゲームに参加し解消することも可能と考えられる。しかしながら、コミュニケーションにおけるジェンダーの影響はオンライン・コミュニケーションにおいても大きく、ジェンダーにもとづく社会規範から逸脱したユーザは受け入れられるまでに時間を要する。すなわち、「か弱い」、「家庭的」あるいは「感情的」といった性質は一般に「女性的」と考えられ、か弱く家庭的で感情的な男性は広く受け入れられる男性像とはいえない。そのため、彼にとって女性として活動することは、より広くまたより容易に他のユーザに受け入れてもらうことを可能にする手段となっている。

また、彼はオンライン・ゲーム上で女性として活動しているとき、自分が現実世界において男性であることを否定的に捉えているわけではないという。さらに、

あくまでも「女性的な自分」を受け入れてくれる友人が欲しいのであり、話す相手が男性か女性かということはその真偽を確かめることが難しいこともあり相手の性別にこだわることもないという。彼にとってネカマをすることは、女性のふりをする手段というよりも、自らが持つ「女性的」側面を解放し「女性になれる⁷⁾」手段として捉えられる。

実際に彼以外にもオンライン・ゲーム上で活動する他のネカマの男性から、女性キャラクターを使い女性としてゲームに参加する理由について尋ねると興味深い回答が寄せられた。まず、女性参加者は他の参加者から優しくしてもらえ、ゲーム内で必要となるいろいろなツール（ゲーム上のキャラクターが住む家や身につける服や剣、あるいはゲーム進行において有利になる情報など）を得ることができる。また、女性キャラクターとしてゲームをすることで、現実とは異なる言動をとる自分に気付き面白さを感じるようになった。さらには、女性キャラクターの方が衣装や髪型など男性キャラクターに比べて充実しており、女性キャラクターを選んだことからその言動もキャラクターに合うことにしたといった理由もあげられた。いずれの理由も、現実世界におけるジェンダーあるいはジェンダーにもとづくイメージによる影響を強く受けたものと考えられる。すなわち、オンライン上でのコミュニケーションにおいても、ジェンダーはコミュニケーションを成立させる重要な条件として機能しているものと考えられる。こうしたオンライン・コミュニケーションにおけるジェンダーの影響をより深く考察するため、次項では SNS の歌舞伎ファンが集まるコミュニティにおいてネカマとして活動する男性の例を検討する。

② 女性を装うネカマ

先に示したオンライン・ゲームにおいてネカマとして活動する男性は、サイバー空間での顔の見えない他者との関係性の中で自らのジェンダー・アイデンティティの一側面を表出させ、自らが抱えるジェンダーの問題を解消しようとしていた。しかしながら、本項において考察する男性は、自らが抱えるジェンダー問題

の解消というよりも、むしろ他者とのコミュニケーションにおいて多くの人々が直面するであろうジェンダーの問題を解消するためにネカマとして活動している。彼は、SNSの歌舞伎ファンが集まるコミュニティにおいて女性として登録し、参加しているネカマである。

彼にとってネカマであるということは、他のオンライン・コミュニティの参加者と良い関係を築き、育み、維持するための手段となっている。なぜならば、性別に関係なく歌舞伎のファン同士でコミュニケーションをはかろうと試みたものの、女性参加者は男性参加者に対して一定の警戒心を抱いていることが多く、性別の違いが参加者同士の率直なコミュニケーションを妨げていると考えられたためである。とりわけ、歌舞伎ファンの集まるオンライン・コミュニティの管理者やメンバーには女性が多いため、男性の中にはこうしたコミュニティに参加しようとする際に疎外感を感じ、「腹を割って」付き合うことが困難に感じられる者も多い。したがって、彼は女性としてふるまうことによって、男性として参加するときに比べて他の女性参加者の心理的な抵抗感を軽減し、コミュニケーションをスムーズに行うためにネカマとして活動している。

歌舞伎ファンのネカマの例でも明らかのように、男性が女性のふりをするのが、コミュニケーションをはかる上で起こりうるジェンダーの問題を解消するための一つ的手段となっていることが考えられる。女性の中には、男性がオンライン上で女性とコミュニケーションをとるのは単に話をしたいというだけでなく隙あらば彼女に言い寄るためなのではないかと、男性に対して距離をとって接する女性も少なくない。すなわち、オンライン上でコミュニケーションにおいてジェンダーの問題を抱えているのは男性ユーザだけでなく、女性ユーザも従来までに形成されてきたジェンダー・イメージにとらわれていることが考えられる。

いま現在、現実世界におけるコミュニケーションだけでなく、サイバー空間におけるコミュニケーションにおいても、ジェンダーはコミュニケーションの様式に大きな影響を与える要素となっている。そのため、先の歌舞伎ファンのネカマと同様に、女性ユーザの中にはジェンダーあるいはセックス（生物学的性差）に

より潤滑なコミュニケーションが阻害されることを避けるために男性として装い、オンライン上でのコミュニケーションをはかる女性も数多く存在することが考えられる。こうした女性たちは、「ネナベ」と呼ばれ、オンライン・ゲームやSNSにおいて他の男性ユーザからしつこく話しかけられたり追いかけまわされたりするのを回避するために男性を装う者⁸も多い。いずれの場合も、オンライン上でのコミュニケーションを円滑に行うために自分とは異なる性を装っているといえよう。

本節で取り上げたオンライン・ゲーム上で活動するネカマも、またSNSの歌舞伎ファン・コミュニティで活動するネカマも、サイバー空間においてそれぞれが抱えるジェンダー問題を解消するための効果的な手段としてネカマを捉えている。前者においては、ICTの発展にもとづくサイバー空間でのコミュニケーションが、現実世界におけるジェンダー役割にとらわれずにユーザのジェンダー・アイデンティティを表出させる可能性を広げるものと考えられる。また、後者のネカマの例においては、サイバー空間における人間関係の形成とコミュニケーションにとって、ジェンダーが重要な要素となっていることが指摘できよう。

5. おわりに

現在の日本において、ネカマの存在はサイバー空間だけでなく現実世界におけるジェンダー問題に深く関係するものである。すなわち、ネカマという現象は、オンライン上でのコミュニケーションが、現実世界でのコミュニケーションと同様に、ジェンダー／セックスあるいはジェンダーにもとづくイメージによって大きな影響を受けていることに起因するものである。実際にネカマとして活動する男性のケースからも明らかのように、ネカマの中にはオンライン上で女性として活動することを楽しんでいるだけでなく、従来までに形成されたジェンダー・イメージに加え、不可視性と匿名性を使い自らのジェンダーに関わる問題を解決しようとしている男性も存在する。すなわち、ICTの発展と普及は、現実世界において求められるジェンダー役割に対するオルタナティブを人々に提供する可能性

を持つと考えられる。

言い換えるならば、ICT の活用は、現実世界の日常生活の中では表面化しないジェンダー・アイデンティティをサイバー空間において表出させることによって、これまで抑圧されてきたジェンダー・アイデンティティから人々を解放する手段となりうる。とりわけ、サイバー空間における不可視性と匿名性を通じて現実世界における自らのジェンダー役割をいったんリセットする手段として ICT を用いたネカマのケースは、現代社会における性の位相を明らかにするものと考えられる。すなわち、ジェンダーは＜男性／女性＞と明確に二分されるものではなく、社会文化が規定した「男性的／男性らしさ」あるいは「女性的／女性らしさ」の枠組みにしたがって、人々がそれぞれにもつ性格や特徴をその枠組みに当てはめることを通じてジェンダーは維持・強化されていると考えられる。その際、セックスはその可視性の高さから「男性的／男性らしさ」あるいは「女性的／女性らしさ」の枠組みに最初に当てはめられうる要素であり、さらに他者を知るにしたがって不可視的な彼／彼女の性質を当てはめていき、最終的には特定のジェンダー・アイデンティティを他者に強いることすら考えられる。

しかしながら、オンライン・ゲームで活動するネカマの男性のように、男性が必ずしも「男性的／男性らしさ」に属するとされる性質ばかりをもつわけではなく、男性の中にも「女性的／女性らしさ」に属するとされる性質が存在する。すなわち、性は「男性的」な面と「女性的」な面、あるいはそれらの枠組みにあてはめることができない面をもつ多層的な概念として捉えられる。それゆえ、状況あるいは社会的コンテキストに応じて表面化する性の位相が異なり、ICT は従来表面化しなかった性の多層性を表出させる社会的技術として位置づけられる。

本論文では、これまでコンピュータ好きあるいは「パソコンオタク」などと呼ばれる人々の間で知られ、一般的にはあまりその実態が知られることのなかったネカマに焦点をあて、ICT がジェンダーに与える影響について検討を加えた。本論文における考察は現時点

におけるものであり、日進月歩の速度で開発が進む ICT の現状、ならびに新たな技術やコンテンツの開発によってオンラインにアクセスし、コミュニケーションをはかる人々の増加が予想される状況にあつては、今後 ICT がジェンダーに及ぼす影響が変化することは容易に想像できる。したがって、ICT とジェンダーとの関係性について今後も継続的に研究を進める必要があるとともに、男性が女性としてオンライン上で活動する現象は欧米諸国でもみられることから国際的な比較研究を進める必要がある。

脚注

1. 本研究を進めるにあたり、オンライン・ゲームあるいは SNS において半年以上継続的に女性として活動する男性 6 名、ならびに男性として活動する女性 2 名へのインタビューを行った。
2. 本論文においては、ブロガーとはウェブサイト上に文字、画像あるいは映像などを用いて出来事をつづるブログ (Blog、Weblog の略) を書く個人ユーザあるいは更新する個人ユーザの意味で用いている。
3. 現在、例えば「インターネット上でさらす」という場合、「広く人々の目に触れるようにする」(広辞苑 2004) という意味にとどまらない。すなわち、インターネット上で個人の情報ややりとりが広く人目にさらされることにより、嫌がらせや脅迫などの犯罪に巻き込まれるユーザも少なくない。そのため、インターネット上での「さらす」という言葉は、「さらしものの刑にする」あるいは「ののしる」といったネガティブなイメージをもつ言葉として捉えられる。
4. 他のユーザが自分のことを女性として信じていて、自分でも女性をうまく装うことができたときに感じる達成感や、女性として活動することによって他のユーザから優しくされオンライン・ゲームで用いるアイテムや情報を容易に入手できたときに感じる達成感などがあげられる。詳しくは第四節を参照されたい。
5. オンライン・コミュニケーションにおいてユーザの性別を確認することは、他の一般ユーザにとって困難である。考えられる確認方法としては、ユーザ自身に

よる表明、アバターやキャラクター、交わされる会話内での言葉づかいや話題などが考えられる。もちろん、オンライン・ゲームも SNS も登録する際に性別を確認する項目があるものの、不可視性と匿名性が高いオンラインでのやりとりによってどれだけ正確にユーザの性別を確認できるかは不明瞭である。

6. 性別による賃金格差の問題あるいは政治における女性の過少代表の問題などが例として挙げられる。

7. 生物学的な定義を別にして、「女性」を定義することは、社会文化によって形成されたジェンダーと密接に関係するために画一的な定義を与えることは難しい。本文脈において「女性になる」と表現する際は、彼が考える女性像を自ら実現することを意味している。

8. 本研究において行った女性に対するインタビューに基づく。

引用文献・参考文献

BB Serve (2005), Questionnaire for Online Game User of on-line game information site” 4Gamer.net”, online at http://www.bb-serve.com/news/article/bbs_20050228.html 最終アクセス日 2007 年 1 月 15 日

20050228.html 最終アクセス日 2007 年 1 月 15 日

Cerulo, Karen A., (1997), Identity Construction: New Issues, New directions, Annual Review of Sociology, 23:385-409.

DiMaggio, Paul., Hargittai, Eszter., Neuman, W.Russell., and Robinson, John.P., (2001), Social Implications of the Internet, Annual Review of Sociology, 27:307-336.

ECR Report (2006), 「2004 年ー2010 年の国内のオンラインゲーム市場の市場規模ならびにオンラインゲーム事業者／利用者に関する調査結果」発表資料, online at <http://www.ec-r.co.jp/press/pdf/20060629.pdf> 最終アクセス日 2009 年 2 月 17 日

20060629.pdf 最終アクセス日 2009 年 2 月 17 日

江原由美子 (2001) 『ジェンダー秩序』勁草書房

中村桃子 (2001) 『ことばとジェンダー』勁草書房

Riesman, David. (1969), The Lonely Crowd, Yale University Press.

総務省 (2006) 『平成 18 年度版情報通信白書』ぎょうせい

総務省 (2007) 『平成 19 年度版国民生活白書』時事画報社

Turkle, Sherry. (1995), Life on the Screen, Simon & Schuster.

Turkle, Sherry., (1999), Cyberspace and Identity, Contemporary Sociology, 28(6):643-648.

上野千鶴子 (1990) 『家父長制と資本制—マルクス主義フェミニズムの地平』岩波書店

USC Annenberg School Center for the Digital Future (2006), The 2007 Digital Future Report”Online World as Important to Internet Users as Real World?”, online at <http://www.digitalcenter.org/pdf/2007-Digital-Future-Report-Press-Release-112906.pdf> 最終アクセス日 2007 年 1 月 15 日

Wellman, Barry. and Hampton, Keith., (1999), Living Networked On and Off, Contemporary Sociology, 28(6):648-654.

山岸俊男 (1998) 『信頼の構造 こころと社会の進化ゲーム』東京大学出版会

山岸俊男 (1998) 『信頼の構造 こころと社会の進化ゲーム』東京大学出版会